NES-44-FRA

TURBO RACING™

Boxoft Image To PDF Demo. Purchase from
www.Boxoft.com to remove the watermark

INSTRUCTION MANUAL

DATA EAST

Ⓣ

Please read this instruction booklet to ensure proper handling of your new game and then save the booklet for future reference.

PRECAUTIONS

1) Always turn the power off before inserting or removing the Game Pak from your Nintendo Entertainment System.
2) This is a high precision game. It should not be stored in places that are very hot or cold. Never hit it or drop it. Do not take it apart.
3) Avoid touching the connectors, and do not get them wet or dirty. Doing so may damage the game.
4) Do not clean with benzene, paint thinner, alcohol or other such solvents.

LICENSED BY NINTENDO®
FOR PLAY ON THE

Nintendo
ENTERTAINMENT SYSTEM™

Original Nintendo Seal of Quality ™

This game is licensed by Nintendo® for play on the NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM™.

Nintendo and Nintendo Entertainment System are trademarks of Nintendo.

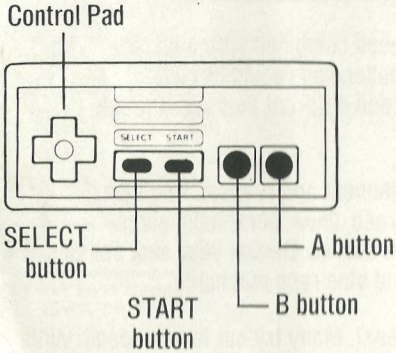
THIS SEAL IS YOUR ASSURANCE THAT NINTENDO® HAS REVIEWED THIS PRODUCT AND THAT IT HAS MET OUR STANDARDS FOR EXCELLENCE IN WORKMANSHIP, RELIABILITY AND ENTERTAINMENT VALUE. ALWAYS LOOK FOR THIS SEAL WHEN BUYING GAMES AND ACCESSORIES TO ENSURE COMPLETE COMPATIBILITY WITH YOUR NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM™.

Pure turbo racing—wheel to wheel—high speed combined with high tech. With *Turbo Racing* you're competing in the most challenging racing circuit in the world. It's a grueling battle through sixteen different courses through sixteen different countries.

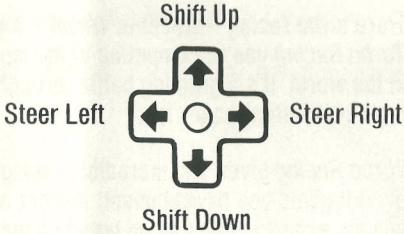
Turbo Racing gives you incredible racing excitement and realism. And best of all it gives you Driver himself. Before each race, Driver personally gives you his expert inside tips on how to handle the course. Design your own car, or get ready to drive Driver's incredible red, white and blue race machine.

Go ahead—test yourself against the world's best. Many try but few succeed. With Driver the odds are in your favor.

NAMES OF CONTROLLER PARTS



Your race car is controlled as follows:



OPERATING INSTRUCTIONS

Your race car is controlled as follows:

A BUTTON: The Accelerator

B BUTTON: The Brake

START BUTTON: To BEGIN or PAUSE the game

The LEFT and RIGHT arrow keys steer your car left or right. The UP and DOWN keys shift the gears up or down. Hit the UP arrow to shift up and the DOWN arrow to downshift. You have three gears plus TURBO.

For ***TURBO,*** hold down the UP arrow while holding down the A BUTTON. You will only stay in turbo as long as you hold the UP arrow. When you release it you automatically go back into the third gear.

THE GAME SETUPS

Press the START button to begin the game. This will take you to the first setup screen

You now can choose between:

Time Trial Mode A
Time Trial Mode B
World Grand Prix Series

In ***Time Trial Mode A,*** you race against other cars in practice mode.

In ***Time Trial Mode B,*** you take practice laps on the course alone.

In the ***World Grand Prix Series,*** you race against some of the world's hottest drivers on 16 championship tracks around the world.

Use the UP and DOWN arrows to select the mode you want, then press the A BUTTON or START BUTTON to move to the next screen.

FOR TIME TRIAL (PRACTICE) MODES

Use the arrows to select the number of players (you can record the times of up to 4 players), the number of laps you wish to race (one to eight laps), and the track on which you wish to race.

You race on 16 different tracks around the world. Each country's race track is different and is modeled after the most famous race track in that country. When you're racing in a practice mode, you can choose to race on any track you want. When you race in the World Grand Prix Series, you will need to race the 16 tracks in order. The different tracks are:

Brazil	*Spain*	*Hungary*
Australia	*Germany*	*Canada*
Mexico	*Monaco*	*Belgium*
Italy	*Australia*	*Greece*
France	*England*	*Japan*
U.S.A.		

To choose your circuit: Use the UP and DOWN arrows to select the CIRCUIT option on the screen. Then use the LEFT and RIGHT arrows to select the country you want to race in. Now hit the START or A BUTTON to advance to the next screen.

HOW TO CUSTOMIZE YOUR CAR

The next screen shows an illustration of the course you've chosen. You can customize your car for each course and thereby increase your ability to make those other guys eat your dust. Is it a course with many hairpin turns? Does it have long straightaways where you can really let it fly? How you answer these and other questions will determine how you customize your car. You can assign points for the six settings listed below. The more points you give a certain characteristic, the better your car performs in that category. You must distribute points among these categories:

SPD (Speed): Your maximum top speed.
ACC (Acceleration): How quickly you get to top speed.
DUR (Durability): Your car's ability to withstand hitting other cars or spinning out off the road.
SUS (Suspension): Your ability to corner well. No matter how fast you are, if you can't turn corners well, you will lose time and possibly run off the track.
PIT (Pit Crew Speed): Your pit crew must be fast refueling and making repairs. Otherwise you lose precious seconds off your time.
TRB (Turbo): If your Turbo is working well, you can get up to 40 mph more speed over your maximum speed.

Use the UP and DOWN arrows to select a category and the LEFT and RIGHT arrows to add or delete points.

Hit the START or A Button to move to the next screen.

BACKGROUND MUSIC

Use the Arrows to choose the Background Music (BGM). You can pick between four different soundtracks, or NON if you want no music (racing sounds only).

Now hit the START Button to begin your race.

FOR THE WORLD GRAND PRIX SERIES

In addition to the setup screens above, when you race in the ***World Grand Prix,*** you also have these initial setups:

Select the Player's Name. You can be Driver and take a car that's ready to rock 'n' roll just like Driver's or you can enter another name by selecting the New Name option on the screen. If you want to work your way up the ranks, put in your own name. That will give you 20 points to spread over the 6 customized areas just described (see SETTING below). Use the UP and DOWN arrow keys to select each letter, then the RIGHT arrow to advance to the next letter. Now choose the Start Game option and press the START button to advance to the next screen.

SELECT YOUR CAR COLORS.

Make your car a two-tone beauty. Use the UP and DOWN arrows to scroll through the colors available for the outside car body. When you've decided, press the RIGHT arrow button and scroll through the inside car body colors. When you're ready, press the A Button, then press the START button to advance.

Now select the following:

ADVICE/SETTINGS
PRACTICE
QUALIFY

A. ADVICE SETTINGS.

1. ADVICE. When you select this option, you get Driver's expert advice on the particular course you're racing. Each track is different and Driver gives you the pro's view of what to do. He'll give you that edge you need to compete with the elite in the Grand Prix.

2. SETTINGS. This is where you customize your car for each Grand Prix race. You set your car's settings for Speed, Acceleration, Durability, Suspension, Pit Crew Speed and Turbo. If you have chosen to be Driver, your car will be maxxed out. This means your car will have the maximum 10 status points for each setting, with a total of 60. If you race under any other name, you will begin with a total of 20 status points spread out over the 6 categories. Different combinations will give you a different performance vehicle. Think it through, so your settings will perform best on the particular course you're on. As you advance through the different courses, you will be awarded points if you finish in the top 6. Not only will these points be added to your World Grand Prix circuit standings, but these extra points will also be added to your 20 status points, so you can make your car an even better performer in the next race.

Press the A Button to return to the options screen. Now select either Practice or Qualifying.

B. PRACTICE.

Select PRACTICE to run as many practice laps as you want (up to 99 laps). To choose the number of laps you wish to race, scroll up or down using the arrow keys until you reach the number of laps you want to race, then press the A Button.

Press START to begin practice laps.

To discontinue practice laps, stop your car and hit the SELECT button.

C. QUALIFY.

If you don't need any practice and are ready to race, choose QUALIFY. Qualifying is a one lap run alone on the track. Your time for this lap determines your position for the start of the actual race. If you have the best qualifying time, you will start out in front in the coveted pole position. If you have the 12th best qualifying time, you will begin the race in 12th place. Obviously, it's to your advantage to race a great qualifying lap!

After you have established your position, you can adjust your settings one more time, or you can choose to begin the race.

When you choose to race, you will be shown the top qualifiers. Use the A Button to scroll through the top entrants. You will see the different cars and their qualifying times.

Push the Start Button to begin the race. Each race will be between 6 to 11 laps, depending on the course.

THE RACE IN ON!

While you're racing, the screen instrument panel shows: Your speed, the gear you're in (including Turbo), how much Turbo power you have left and your laptime. The message box at the bottom of the instrument panel will tell you what place you're in and the number of laps to go to the finish line. This message box also tells you when to REFUEL or if you need a repair.

The REFUEL message flashes on the screen when you don't have much fuel left. Once your fuel supply gets too low, you are unable to engage the Turbo. Third gear is then the best you can do. If you continue driving without refueling, eventually you will have to retire from the race.

PIT STOPS

The Pit Crew. The guys in the Pit. They're the unsung heroes of racing. They keep your monster machine purring so all you have to do is drive. You don't stand a chance without them.

During the grueling race finals, you will be facing fierce competition lap after lap. You'll definitely need refueling and the chances are you'll need quick repairs to your damaged car from spin-outs or crashes with other cars. But you shouldn't wait until you're out of fuel or blow a tire to make a Pit Stop. By then it may be too late.

HOW TO MAKE A PIT STOP

At the end of every lap you will come to the PIT AREA. Before you get to the PIT, you will see a series of "P" markers on the side of the road. After the last "P" sign, you must steer your car off the course to the right and into the PIT LANE.

Once inside the PIT, use the UP and DOWN Arrows to highlight what you want to do. You can choose the "REFUEL" option, the "REPAIR" option, or both. To check REFUEL push the A Button once. To repair, push the A Button twice. If you need to do both, push the A Button 3 times. Remember, the more you do to your car, the more time your pit crew will take, and that will be added to your overall time in the race.

You can also choose the "CURRENT POSITION" option in the PIT. This will tell you what your current ranking is.

After highlighting what you want to do in the PITS, press the UP Arrow to the "PIT OUT" option and press the A BUTTON. You will then see the PIT CREW do their jobs. The amount of time it takes is added to your race time. When they're done, you're back in the race.

Do not select the QUIT option unless you want to withdraw from the race completely and quit the game.

AFTER THE FINISH LINE: SCORING

At the end of the race, you'll be shown your final position, and the top 6 finishers will receive status points. These points count toward the circuit championship, which is decided after you have raced on all 16 courses. These points are also added to the 20 points you start with for your car's settings. The increased points means you will have a better car for the next race. So the more you win, the better your race car becomes. For example, if you received four points from the first race, you will have 24 points to distribute for the second race. The more points you get, the more you can "max out" your car in the areas of Speed, Acceleration, Durability, Suspension, Pit Crew Speed and Turbo.

You receive points as a top finisher as follows:

First Place	9 Points
Second Place	6 Points
Third Place	4 Points
Fourth Place	3 Points
Fifth Place	2 Points
Sixth Place	1 Point

HINTS AND TIPS

Know the layout for every course. If you know what lies ahead, you won't be in for any nasty surprises. The best place to begin is to get Driver's advice before every race. He's the best in the world, so why not listen to him?

Customize your car carefully. If the course has hairpin curves after S-curves, you won't need Turbo power as much as you'll need a great suspension. If you've got good stretches of straight road, you'll want to go with all the speed and Turbo you can muster. If you're the kind of driver who gets in a lot of crashes, you'll need a durable car and a lightning-quick pit crew.

SAVE GAME FEATURES:

To save your game you must have first entered your name at the beginning of the game, or have chosen to be Driver. If you quit the game your score will be saved up through the last race you completed. When you are ready to resume the game, select the same name and the circuit will resume at the beginning of the last race you ran. Or, you can start the circuit over by entering a new name.

⚠ WARNING ⚠

DO NOT USE WITH FRONT OR REAR PROJECTION TV

Do not use a front or rear projection television with your Nintendo Entertainment System™ (''NES'') and NES games. Your projection television screen may be permanently damaged if video games with stationary scenes or patterns are played on your projection television. Similar damage may occur if you place a video game on hold or pause. If you use your projection television with NES games, Nintendo will not be liable for any damage. This situation is not caused by a defect in the NES or NES games; other fixed or repetitive images may cause similar damage to a projection television. Please contact your TV manufacturer for further information.

Veuillez lire attentivement ce manuel d'instruction afin de profiter pleinement de votre jeu. Puis rangez-le soigneusement pour vous y reporter par la suite.

PRECAUTIONS D'EMPLOI

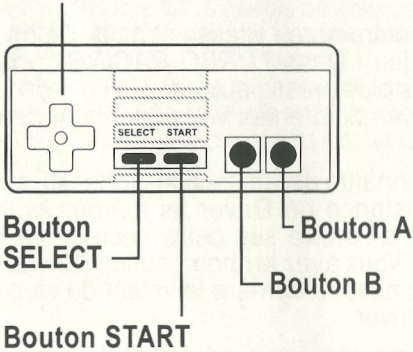
1. Avant d'introduire ou de retirer la cartouche de jeu, n'oubliez pas de mettre l'unité hors tension.
2. Cette cartouche est un module électronique de précision. Evitez de l'exposer à des températures extrêmes. Ne la laissez pas tomber et faites attention aux chocs. N'essayez jamais de la démonter.
3. Ne touchez pas aux bornes à main nue et protégez-les contre l'humidité ou la poussière qui risquent de les endommager.
4. Pour la nettoyer, n'utilisez jamais d'essence, de diluant, d'alcool ou d'autres solvants.

La compétition à l'état pur - roue contre roue - vitesse et haute technologie associées dans un même jeu ! Dans *TURBO RACING* , vous allez affronter vos concurrents sur les plus prestigieux circuits du monde. Un combat éreintant et seize épreuves différentes vous attendent dans seize pays distincts.

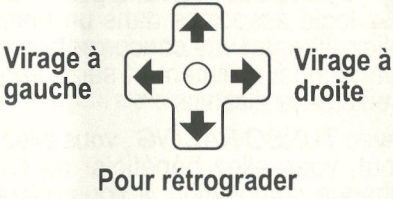
Avec *TURBO RACING* , vous allez connaître des sensations fortes et, surtout, vous allez bénéficier de l'assistance de Driver lui même. Avant chaque compétition, il vous glissera à l'oreille ses petits secrets sur la meilleure manière de gérer la course. Vous avez le choix : concevoir vous-même votre propre vehicule ou vous asseoir derrière le volant du stupéfiant bolide bleu, blanc et rouge de Driver.

En piste ! Les meilleurs pilotes du moment vous attendent. Beaucoup d'appelés mais peu d'élus ! Avec Driver, toutes les chances sont de votre côté.

NOM DES COMPOSANTS DE LA MANETTE



Pour piloter votre F1 :



MODE D'EMPLOI

Pour piloter votre Formule 1, utilisez les commandes ci-dessous :

BOUTON A : Accélérateur

BOUTON B : Frein

BOUTON START : Lancement ou interruption du jeu

Les flèches LEFT (gauche) et RIGHT (droite)de la manette multidirectionnelle permettent de guider la voiture dans les virages. Les flèches UP (haut) et DOWN (bas) permettent de passer à la vitesse supérieure ou de rétrograder à la vitesse inférieure. Appuyez sur la touche UP pour passer à la vitesse supérieure et sur la touche DOWN pour rétrograder à la vitesse inférieure.

Outre le ***TURBO***, vous disposez de trois vitesses. Pour enclencher le TURBO, appuyez sur la touche UP tout en maintenant enfoncé le bouton A. Le turbo est opérationnel aussi longtemps que vous maintenez enfoncée la touche UP. Dès que vous relâchez la flèche, vous repassez automatiquement en troisième.

DIFFERENTS TYPES DE JEUX

Appuyez sur le bouton START pour lancer le jeu. Vous voyez apparaître sur l'écran le premier groupe d'options.

Vous avez le choix entre :

TIME TRIAL MODE A (Epreuve chronométrée mode A)
TIME TRIAL MODE B (Epreuve chronométrée mode B)
WORLD GRAND PRIX SERIES (Série Grands Prix)

En mode "***épreuve chrono A***", vous courez contre d'autres compétiteurs pour vous entraîner.

En mode "***épreuve chrono B***", vous êtes seul à tourner sur le circuit, toujours pour vous entraîner.

En mode "***série Grands Prix***", vous affrontez certains des plus grands champions sur seize des plus célèbres circuits au monde !

Appuyez sur les touches UP et DOWN pour faire un choix, puis faites pression sur le bouton A ou sur le bouton START pour faire apparaître l'écran suivant.

EPREUVE CHRONO MODE A (ENTRAINEMENT)

Les flèches de la manette multidirectionnelle vous permettent de choisir le nombre de joueurs (le jeu prend en compte les temps d'un maximum de 4 pilotes), le nombre de tours de circuit que vous voulez faire (de 1 à 8) et le circuit sur lequel vous voulez vous entraîner.

Vous avez accès à seize circuits différents dans le monde. Le circuit de chacun des pays a un tracé distinct, calqué sur le profil du circuit réel de ce pays. Pour vous entraîner, vous pouvez choisir le circuit sur lequel vous courez. Par contre, si vous avez opté pour la série Grands Prix, vous devez courir sur les seize circuits successivement. Ces circuits sont les suivants:

Brésil	***Espagne***	***Hongrie***
Australie	***Allemagne***	***Canada***
Mexique	***Monaco***	***Belgique***
Italie	***Autriche***	***Grèce***
France	***Grande-Bretagne***	***Japon***
Etats-Unis		

Pour choisir votre circuit, procédez comme suit : A l'aide des flèches UP et DOWN, faites apparaître sur l'écran l'option CIRCUIT; puis, en agissant sur les flèches LEFT et RIGHT, choisissez le pays dans lequel vous voulez courir. Ensuite, appuyez sur le bouton A pour faire apparaître l'écran suivant.

COMMENT PERSONNALISER VOTRE FORMULE 1 ?

Vous pouvez personnaliser votre voiture pour chaque compétition et ainsi augmenter vos chances de faire mordre la poussière à vos adversaires. Voici quelques exemples : Le circuit comporte-t-il de nombreux virages en épingle à cheveux ? Au contraire, de longues lignes droites vous permettent-elles de courir le pied au plancher ? De la réponse à ces questions et à quelques autres dépendra la manière dont vous personnaliserez votre voiture. Pour les six paramètres ci-dessous, vous pouvez choisir un ordre de priorité en leur affectant un nombre de points. Plus le nombre de points du paramètre est élevé, meilleures sont les performances de la voiture dans le domaine considéré. Vous allez donc devoir répartir vos points entre les paramètres suivants :

SPD (vitesse) : vitesse maxi en fin d'accélération.

ACC (Accélération) : temps nécessaire pour atteindre la vitesse maximale.

DUR (durabilité) : capacité de votre véhicule à supporter les chocs dus à d'éventuelles collisions ou à endurer les sorties de route.

SUS (Suspension) : mesure votre aptitude à bien prendre les virages. Quelle que soit votre vitesse, si vous ne savez pas prendre un virage correctement, vous allez perdre du temps et, éventuellement, quitter la route.

PIT (vitesse d'intervention de l'équipe technique) : il faut que votre équipe ne perde pas une seconde pour faire le plein ou réparer la voiture. Sinon, elle vous fait perdre un temps précieux.

TRB (Turbo = TURBO) : si votre Turbo est bien réglé, vous pouvez gagner jusqu'à 80 km/h sur votre vitesse maximale.

A l'aide des flèches UP et DOWN, choisissez un paramètre et en jouant sur les flèches LEFT et RIGHT, ajoutez ou supprimez des points pour modifier l'ordre de priorité des paramètres et personnaliser votre voiture.

Pour faire apparaître l'écran suivant, appuyez sur le bouton START ou sur le bouton A.

MUSIQUE D'AMBIANCE

Sélectionnez votre musique à l'aide des flèches (BGM). Vous avez le choix entre quatre bandes son différentes ainsi que l'option NON (pas de musique de fond) ; dans ce cas, vous entendez seulement le bruit de la course.

Appuyez maintenant sur le bouton START pour commencer la compétition.

SERIE GRANDS PRIX

Lorsque vous courez en ***Grand Prix***, outre les options qui précèdent, vous avez aussi d'autres choix :

Commencez par choisir un nom de pilote. Vous pouvez prendre l'identité de Driver et piloter une voiture livrée "clés en mains" comme la sienne; mais vous pouvez aussi, grâce à l'option NEW NAME (nouveau nom), choisir sur l'écran une autre identité. Si vous n'avez pas peur de vous frayer un chemin jusqu'à la première place, n'hésitez pas à courir sous votre propre nom. Vous gagnerez ainsi 20 points à répartir entre les six paramètres de personnalisation de votre voiture qui viennent d'être décrits (reportez-vous à la rubrique REGLAGES ci-après). Les flèches UP et DOWN vous permettent de sélectionner successivement chaque lettre ; la flèche RIGHT vous permet de passer à la lettre suivante. Choisissez maintenant l'option DEBUT DU JEU et appuyez sur le bouton START pour faire apparaître l'écran suivant.

CHOIX DE LA COULEUR DE LA F1

Votre voiture a besoin de se faire une beauté ! Avec les flèches UP et DOWN, faites défiler sur l'écran les différentes couleurs possibles pour la carrosserie. Lorsque vous êtes satisfait, appuyez sur la flèche RIGHT pour choisir le coloris des garnitures intérieures. Dès que vous

êtes prêt, appuyez sur le bouton A puis sur le bouton START pour passer à la phase suivante.

SELECTIONNEZ MAINTENANT L'UNE DES OPTIONS SUIVANTES:

ADVICE / SETTINGS (Conseils / Réglages)
PRACTICE (Entraînement)
QUALIFY (Qualification)

A. CONSEILS / REGLAGES

1. CONSEILS. Lorsque vous sélectionnez cette option, Driver vous donne son avis d'expert sur telle compétition particulière à laquelle vous allez participer. Chaque circuit est différent et Driver vous donne l'opinion du professionnel sur ce qu'il convient de faire. Son avis vous vaudra un avantage non négligeable pour affronter l'élite d'un Grand Prix.

2. REGLAGES. Cette option vous permet de personnaliser votre voiture en tenant compte des caractéristiques du circuit de chaque Grand Prix. Vous allez d'abord faire un choix pour les paramètres suivants : vitesse, accélération, durabilité, suspension, vitesse d'intervention de votre équipe technique, et turbo. Si vous avez choisi de prendre l'identité de Driver, tous ces paramètres sont au maximum de leur valeur. En d'autres termes, chacun a reçu 10 points, soit 60 points au total. Si vous courez sous un autre nom, vous disposez au départ, d'un total de 20 points à répartir entre les six paramètres. Les différentes combinaisons de ces derniers vous permettent de concevoir une voiture dont les performances sont adaptées au circuit. A vous de juger ! Répartissez intelligemment vos points en tenant compte des caractéristiques du circuit sur lequel vous allez courir. A mesure que la saison avancera et que vous multiplierez les compétitions, vous allez gagner des points si vous vous classez dans les six premiers. Non seulement ces

points viendront conforter votre position au championnat du monde, mais ils s'ajouteront aux 20 points dont vous disposez au départ, de façon à vous permettre d'améliorer encore les performances de votre voiture pour la compétition suivante. Appuyez sur le bouton A pour faire réapparaître l'écran OPTIONS. Choisissez maintenant PRACTICE (entraînement) ou QUALIFY (qualification).

B. *ENTRAINEMENT*

Sélectionnez l'option PRACTICE qui vous permet de faire autant de tours de circuit que vous le voulez (jusqu'à 99). Pour choisir le nombre de tours de votre séance d'entraînement, utilisez les flèches directionnelles pour faire défiler les nombres dans un sens ou dans l'autre, jusqu'à voir apparaître le nombre de tours qui vous convient ; appuyez alors sur le bouton A.

Appuyez sur le bouton START pour commencer l'entraînement.

Pour interrompre l'entraînement, arrêtez la voiture et appuyez sur le bouton de sélection (SELECT).

C. *QUALIFICATION*

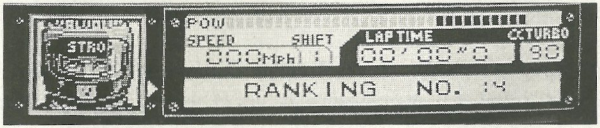
Si vous n'éprouvez pas le besoin de vous entraîner et que vous vous sentez prêt pour la compétition, choisissez l'option QUALIFY. Cette option vous permet de faire seul un tour de circuit. Le temps que vous aurez mis à couvrir la distance déterminera la position que vous occuperez sur la grille de départ. Si vous faites le meilleur temps, c'est vous qui partirez en pole position. Si vous faites le douzième meilleur temps, vous partirez en douzième position, etc. Il va de soi que vous avez intérêt à faire le meilleur temps possible aux essais.

Une fois votre position fixée sur la grille de départ, vous avez encore la possibilité d'affiner le réglage de votre voiture, mais vous pouvez aussi prendre le départ directement.

Si vous choisissez de prendre le départ, vous allez voir apparaître les meilleurs temps réalisés aux essais. Servez-vous du bouton A pour faire défiler la liste des inscrits. Du même coup, vous pourrez prendre connaissance des temps de chacun de vos concurrents.

Appuyez sur le bouton START pour faire démarrer la course. En fonction du circuit, vous allez faire de 6 à 11 tours.

LES CONCURRENTS SONT PARTIS !



Pendant la durée de la course, vous pouvez surveiller sur l'écran les informations suivantes : nombre de kilomètres parcourus, vitesse engagée (y compris le Turbo), réserve de puissance du Turbo et temps mis pour boucler un tour. La ligne "message", en bas de l'affichage, vous indique la place que vous occupez dans la compétition et le nombre de tours qu'il vous reste à parcourir avant de franchir la ligne d'arrivée. Des messages vous rappellent le moment où il faut faire le plein et vous précisent si des réparations sont nécessaires.

Le message REFUEL clignote sur l'écran lorsqu'il ne vous reste plus beaucoup de carburant. Dès que le niveau du carburant est trop bas, vous ne pouvez plus enclencher le Turbo. Au mieux, vous pouvez continuer à courir en troisième. Si vous continuez à courir sans refaire le plein, vous risquez d'avoir à abandonner la compétition.

ARRET AU STAND TECHNIQUE

L'équipe technique. Les techniciens s'affairent sur le stand, héros anonymes de la Formule 1. C'est à eux que vous devez de pouvoir vous concentrer sur le pilotage. Sans eux, vous n'auriez pas une chance !

Pendant les derniers tours éreintants du circuit, la compétition devient féroce ! Vous serez obligé de faire le plein et il est probable que vous aurez besoin de faire réparer votre voiture en cas de sorties de route ou de collisions avec d'autres concurrents. Il ne faut pas attendre d'être à sec ou d'éclater un pneu pour vous arrêter au stand technique. Il risque en effet d'être trop tard.

POUR S'ARRETER AU STAND TECHNIQUE

A la fin de chaque tour de circuit, vous vous rendez au stand technique. Avant d'y arriver, vous allez voir se succéder une série de " P " sur le bord de la piste. Après le dernier " P ", vous êtes obligés de quitter la route par la droite pour gagner la voie d'accès au stand technique.

Dès que vous y êtes garé, servez-vous des flèches UP et DOWN pour choisir une option. Vous pouvez demander à faire le plein (option REFUEL) ou faire réparer votre voiture (option REPAIR), ou sélectionner les deux options. Pour faire le plein, appuyez une seule fois sur le bouton A. Pour une réparation, appuyez deux fois sur le bouton A. Pour réparer et faire le plein, appuyez trois fois sur le bouton A. N'oubliez pas que plus nombreuses sont les interventions, plus il faudra de temps à votre équipe technique pour les réaliser et plus vous risquez d'être pénalisé par le temps écoulé.

Une fois garé au stand technique, vous pouvez aussi choisir l'option "CURRENT POSITION" (position actuelle). Cette option vous permet de connaître votre position en course.

Après avoir sélectionné les options qui vous intéressent pendant votre arrêt au stand technique, choisissez l'option PIT OUT et appuyez sur la flèche UP ; appuyez ensuite sur le bouton A. Vous allez voir l'équipe technique travailler. Le temps qu'il lui faut pour exécuter les interventions que vous avez demandées s'ajoute au temps pendant lequel vous avez couru. Lorsque tout est OK, reprenez votre place dans la course.

Ne choisissez pas l'option QUIT (sortie), sauf si vous voulez abandonner définitivement la compétition et arrêter le jeu.

LA LIGNE D'ARRIVEE EST FRANCHIE : RESULTATS

A la fin de la course, vous allez voir apparaître votre position définitive, et un certain nombre de points sont attribués aux 6 premiers arrivés. Ces points entrent dans le décompte final pour le titre de champion du monde, décerné à l'issue des seize compétitions. Ces points viennent aussi s'ajouter aux 20 points acquis à chaque concurrent en début de course, pour affiner le réglage des voitures. Plus vous gagnez de points, mieux vous pouvez régler votre voiture pour la course suivante. Par conséquent, plus souvent vous gagnerez, plus performante sera votre Formule 1. Par exemple, si vous avez gagné 4 points à la fin de la première course, vous disposez de 24 points pour préparer votre voiture en vue de la seconde course. Plus vous avez de points, plus vous vous rapprochez du maximum attribué à chaque paramètre de réglage : vitesse, accélération, durabilité, suspension, vitesse d'intervention de l'équipe technique et turbo.

L'attribution des points aux premiers arrivés s'effectue comme suit:

Vainqueur	9 points
Second	6 points
Troisième	4 points
Quatrième	3 points
Cinquième	2 points
Sixième	1 point

QUELQUES CONSEILS UTILES

N'hésitez pas à faire une reconnaissance du circuit avant chaque course. Si vous savez très précisément où vous allez, vous éviterez les surprises désagréables. Le mieux est encore de prendre l'avis de Driver avant chaque compétition. Il est le meilleur ! Pourquoi ne pas lui faire confiance ?

Soyez efficace et précis dans la personnalisation de votre voiture. Si, sur le circuit, des virages en épingle à cheveux font suite à des courbes en S, vous n'avez certainement pas besoin de la puissance maxi du turbo ; par contre, il vous faut une très bonne suspension. Si, au contraire, les lignes droites dominent, vous aurez besoin de toute la puissance du turbo pour foncer. Enfin, si vous êtes du genre à craindre les accidents, prévoyez une voiture très résistante et une équipe technique aussi rapide que l'éclair !

SAUVEGARDE DES CARACTERISTIQUES DU JEU

Pour sauvegarder les caractéristiques du jeu, il faut, soit entrer votre nom en début de jeu, soit avoir pris l'identité de Driver. Si vous abandonnez le jeu, vos résultats seront sauvegardés à l'issue de la dernière compétition à laquelle vous aurez participé. Lorsque vous serez prêt à repartir, sélectionnez le même nom et vous pourrez reprendre la compétition au début de votre dernière course. Au choix, vous pouvez aussi repartir sur tous les circuits en entrant un nouveau nom.

⚠ ATTENTION ⚠

A NE PAS UTILISER SUR UN RETROPROJECTEUR OU TELEPROJECTEUR

Ne branchez pas votre console Nintendo Entertainment System (NES) sur un télé ou rétroprojecteur. L'écran de projection pourrait être détérioré de façon permanente notamment si la scène à l'écran est immobile. Des dégâts similaires peuvent se produire si vous mettez votre jeu sur Pause. Nintendo décline toute responsabilité si vous utilisez une console Nintendo avec un rétroprojecteur. Cette situation n'est pas due à un défaut de la console Nintendo ou des logiciels NES. Toute image fixe ou répétée causerait les mêmes dégâts. Ayez l'obligeance de contacter votre fabricant or revendeur de TV pour plus de détails.

Bestudeer deze handleiding goed zodat je weet hoe je dit spel moet spelen en houd hem ook steeds bij de hand om er dingen in op te zoeken.

WAARSCHUWING

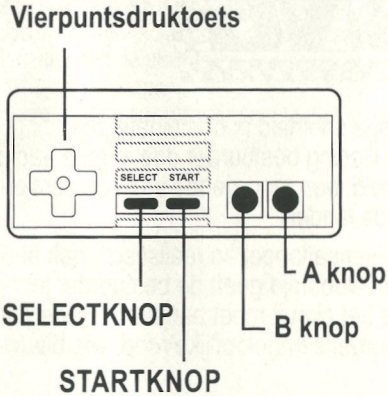
1. Zorg er altijd voor dat je Nintendo Entertainment System uit staat als je er een cassette insteekt of uithaalt.
2. Deze spelcassette is een uiterst gevoelig precisieprodukt. Bescherm hem daarom tegen te hoge en te lage temperaturen, ga er voorzichtig mee om en haal hem vooral niet uit elkaar.
3. Kom niet aan de electrische contacten en houd de cassette uit de buurt van water, anders ontstaan er storingen.
4. Probeer niet de cassette schoon te maken met benzine, terpentine, alcohol of andere vluchtige stoffen.

Turbo-racen van het zuiverste water: hoge snelheid in combinatie met hoogwaardige techniek. Met de Turbo Racing bestuurder doe je mee aan de meest opwindende serie autoraces ter wereld: een moordende strijd op zestien verschillende circuits in zestien verschillende landen.

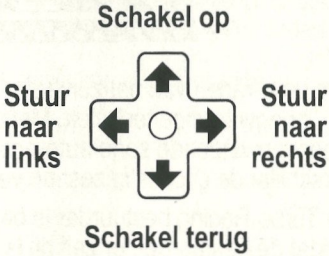
De Turbo Racing bestuurder is ongelooflijk sensationeel en realistisch, ook al omdat de bestuurder. er zelf bij is. Voor elke wedstrijd geeft de bestuurder je persoonlijk zijn deskundige tips over hoe je het circuit moet berijden. Ontwerp je eigen wagen of maak je klaar om de bestuurder's ongelooflijke rood, wit, blauwe racemachine te besturen.

Ga je gang - neem het op tegen de besten ter wereld. Velen proberen het, maar het lukt maar weinigen. Dankzij het advies van onze bestuurders-expert ben je in het voordeel.

NAMEN VAN DE CONTROLLER-KNOPPEN



Zo berijd je je racewagen



GEBRUIKSAANWIJZING

Zo berijd je je wagen :

A KNOP : Het gaspedaal

B KNOP : De rem

STARTKNOP: Om het spel te starten en te onderbreken

Door LINKS en RECHTS op de vierpuntsdruktoets te drukken stuur je je wagen naar links en rechts. Door op de boven- en de onderkant ervan te drukken schakel je op en terug. Je hebt drie versnellingen en de TURBO-stand.

De ***TURBO*** schakel je in door de vierpuntsdruktoets naar BOVEN te drukken terwijl je de A knop ingedrukt houdt. Zolang je naar BOVEN drukt blijf je in turbo. Laat je deze knop los, dan kom je vanzelf in de derde versnelling.

DE SPELVARIANTEN

Druk op de STARTKNOP om met het spel te beginnen. Hierdoor kom je in het eerste keuzescherm. Je kunt nu kiezen tussen:

Time Trial (tijdrit) ***Mode A***
Time Trial (tijdrit) ***Mode B***
World Grand Prix Series (Wereldkampioenschappen Grand Prix)

In ***Time Trial Mode A*** race je tegen andere wagens in de trainingsstand.

In ***Time Trial Mode B*** train je in je eentje op het circuit.

In de ***World Grand Prix Series*** race je tegen een aantal van 's werelds beste coureurs op 16 kampioenschaps-circuits over de hele wereld.

Maak je keuze door met de vierpuntsdruktoets OP of NEER te gaan en druk vervolgens op knop A of de STARTKNOP om naar het volgende scherm te gaan.

TIME TRIAL (OEFEN-) MODES

Gebruik de pijlen om het aantal spelers te kiezen (je kunt van maximaal vier spelers de tijden bijhouden), alsmede het aantal ronden dat je wilt racen (één tot acht ronden) en het circuit waarop je dat wilt doen.

Je racet op 16 verschillende circuits over de hele wereld. In elk land is een ander circuit, waarvan het ontwerp gebaseerd is op het beroemdste circuit van dat land. In de oefenstand kun je elk circuit dat je wenst kiezen. In de World Grand Prix Series moet je de 16 circuits in volgorde afwerken. Dat zijn:

Brazil	***Spain***	***Hungary***
Austria	***Germany***	***Canada***
Mexico	***Monaco***	***Belgium***
Italy	***Australia***	***Greece***
France	***England***	***Japan***
U.S.A.		

Kies het gewenste circuit door met de vierpuntsdruktoets OP of NEER te gaan. Druk vervolgens naar LINKS of RECHTS om het land waarin je wilt racen te kiezen. Druk vervolgens op de START- of op de A knop om naar het volgende scherm te gaan.

HOE JE JE WAGEN KUNT AFSTELLEN

Op het volgende scherm vind je een tekening van het circuit dat je hebt gekozen. Je kunt je wagen daarop afstellen en zo je kans vergroten dat de anderen straks jouw stof zullen happen. Is het een circuit met veel haarspeldbochten? Heeft het lange rechte stukken waar je helemaal voluit kunt gaan? De antwoorden op deze vragen bepalen hoe je je wagen moet afstellen. Je kunt punten toewijzen aan de zes hieronder vermelde afstellingen. Hoe meer punten je een bepaalde eigenschap geeft, hoe beter je wagen het op dat punt zal doen. Verdeel de punten over de volgende categorieën :

SPD (Snelheid): Je topsnelheid.
ACC (Acceleratie): Hoe snel je op topsnelheid komt.
DUR (Duurzaamheid): Het vermogen van je wagen om botsingen met andere wagens en slippartijen, waardoor je buiten de baan raakt, te weerstaan.
SUS (Vering): Het vermogen van je wagen om snel bochten te nemen. Lukt dat niet, dan verlies je tijd en raak je sneller van de baan.
PIT (Snelheid pitbemanning): Je pitbemanning moet razendsnel kunnen bijtanken en reparaties uitvoeren. Anders verlies je kostbare seconden.
TRB (Turbo): Als je Turbo het goed doet, kun je tot 65 km/u sneller dan je normale topsnelheid.

Beweeg de pijlen OP en NEER om een categorie te kiezen en naar LINKS en RECHTS om meer of minder punten te geven.

Druk op de START- of op de A knop om naar het volgende scherm te gaan.

ACHTERGRONDMUZIEK

Kies de achtergrondmuziek (BGM) met behulp van de pijlen. Je kunt kiezen uit vier verschillende melodieën. Kies NON als je geen muziek wenst (maar alleen race-geluiden).

VOOR DE WORLD GRAND PRIX SERIES

Behalve de hiervoor genoemde keuzeschermen heb je er ook een waarmee je in verband met de World Grand Prix de volgende keuzes kunt maken:

Kies de naam van de speler. Jij kunt de Turbo Racing bestuuder worden en een wagen nemen die even snel is als die van de bestuurder, of je kunt een andere naam kiezen met de "New Name" optie op het scherm. Wil je jezelf omhoog werken, vermeld dan je eigen naam. Daardoor kun je 20 punten verdelen over de afstellingsmogelijkheden die hiervoor zijn beschreven (zie SETTING hieronder). Kies elke letter door met de pijl OP of NEER te gaan en ga dan naar RECHTS om de volgende letter te selecteren. Kies vervolgens de Start Game optie en druk op de STARTKNOP om naar het volgende scherm te gaan.

KIES DE KLEUREN VAN JE WAGEN

Geef je wagen twee schitterende kleuren. Ga met de pijlen OP of NEER om de kleuren te kiezen voor de buitenkant van je wagen. Heb je een keus gemaakt, druk dan op RECHTS en kies de kleuren voor de binnenkant van je auto. Als je klaar bent druk je op de A knop en vervolgens op de STARTKNOP om te beginnen.

Kies vervolgens :

ADVICE/SETTINGS
PRACTICE
QUALIFY

A. ADVICE SETTINGS

1. ADVICE. Kies je deze optie, dan geeft de Turbo Racing bestuurder je een deskundig advies over het circuit waarop je gaat racen. Elke baan is anders en de bestuurder geeft je professionele raad over wat je te doen staat.

2. SETTINGS. Hiermee stel je je wagen voor elke Grand Prix wedstrijd af. Je bepaalt de afstelling van de "Speed", "Acceleration", "Durability", "Suspension", "Pit Crew Speed" en Turbo. Speel je voor de bestuurder, dan wordt je wagen optimaal afgesteld. Daardoor krijgt je wagen tien punten voor iedere instelling, tot een totaal van 60 punten. Race je onder een andere naam, dan krijg je 20 punten voor elk van de zes categorieën. Denk goed na over de afstelling voor een bepaalde baan. Naarmate je meer circuits berijdt verdien je punten als je bij de bovenste zes eindigt. Niet alleen worden deze punten bij je totaalstand voor de World Grand Prix opgeteld, maar je mag ze ook aan je 20 punten voor iedere afstelling toevoegen, waardoor je wagen het tijdens de volgende race nog beter doet.

Druk op de A knop om naar het keuzescherm te gaan en kies dan "Practice" of "Qualifying".

B. PRACTICE

Kies PRACTICE om zoveel oefenrondes te rijden als je wilt (maximaal 99). Kies hoeveel rondes je wilt racen door met de pijl op en neer te gaan totdat je bij het gewenste aantal bent en druk dan op de A knop.

Druk op START om met je oefenrondes te beginnen.

Wil je stoppen, stop dan je wagen en druk op de SELECTKNOP.

C. QUALIFY

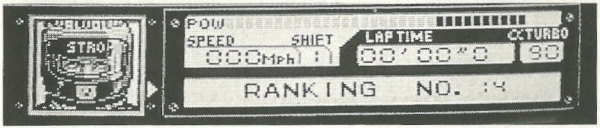
Als je niet hoeft te trainen en klaar bent om te racen, kies je QUALIFY. Je kwalificeert je door in je eentje één ronde over het circuit te maken. Je tijd over deze ronde bepaalt je startpositie voor de feitelijke race. Als je de beste kwalificatietijd haalt, start je helemaal vooraan in de felbegeerde "pole position". Als je als 12e eindigt in de kwalificatieronde, start je op de 12e plaats. Natuurlijk werkt het in je voordeel als je een fantastische kwalificatieronde rijdt!

Staat je startpositie eenmaal vast, dan kun je je afstelling nog eenmaal veranderen of besluiten de race meteen te starten.

Kies je voor dit laatste, dan krijgt je de namen van de beste rijders uit de kwalificatieronden te zien. Ga hier langs met knop A. Je ziet dan de verschillende wagens en hun kwalificatietijden.

Druk op de Startknop om de race te beginnen. Elke race gaat over zes tot elf ronden, afhankelijk van het circuit.

DE RACE IS BEGONNEN



Terwijl je aan het racen bent, zie je op je instrumentenpaneel op het scherm: je snelheid, de versnelling waarin je rijdt (inclusief Turbo), hoeveel Turbo-kracht je over hebt en je rondetijd. In het mededelingenvakje onderaan je paneel kun je je positie en het aantal rondes tot de finish aflezen. Ook wordt hier aangegeven of je moet tanken (REFUEL) en of er een reparatie nodig is.

Als je weinig brandstof meer over hebt, verschijnt op je scherm de mededeling REFUEL. Heb je nog maar weinig brandstof, dan kun je je Turbo niet gebruiken. In dat geval kun je het beste in de derde versnelling verder gaan. Ga je door zonder bij te tanken, dan moet je je uiteindelijk uit de race terugtrekken.

PITSTOPS

De pitsbemanning - de mannen in de pits. Zij zijn de ongeëerde helden van de racewereld. Ze houden iouw monstermachine draaiende zodat je alleen maar hoeft te rijden. Zonder hen maak je geen kans.

Tijdens de afmattende race-finales moet je het ronde na ronde opnemen tegen zware tegenstanders. Het staat wel vast dat je tussentijds moet tanken en de kans is groot dat er snelle reparaties nodig zijn als je wagen beschadigd is door slippartijen en botsingen met andere wagens. Maar je moet een pitstop niet uitstellen tot je brandstof op is of er een band springt, want dan is het te laat!

HOE JE EEN PITSTOP MAAKT

Aan het einde van iedere ronde kom je bij de "PIT AREA". Voordat je bij de "PIT" komt, zie je een aantal "P"-borden langs de weg. Na het laatste "P"-bord moet je de "PIT LANE" rechts van de baan inrijden.

Ben je eenmaal in de PIT, ga dan met de pijlen OP en NEER om aan te geven wat je wilt doen. Je kunt dan kiezen voor "REFUEL", "REPAIR" of beide. Druk voor REFUEL eenmaal op de A knop en voor REPAIR tweemaal. Wil je allebei, druk dan driemaal op de A knop. Denk eraan: hoe meer je aan je wagen laat doen, hoe meer tijd je pitsbemanning nodig heeft en die wordt bij je totaaltijd over de race geteld!

In de PIT kun je ook je "CURRENT POSITION" opvragen. Die geeft je plaats op dat moment in de race aan.

Nadat je hebt aangegeven wat je in de PIT wilt doen, druk je op de pijl OMHOOG naar "PIT OUT" en vervolgens op de A knop. Je ziet dan je pitsbemanning aan het werk. De tijd die daarvoor nodig is wordt bij je racetijd opgeteld. Zijn ze klaar, dan ben je weer terug in de wedstrijd.

Kies niet voor "QUIT" tenzij je je helemaal uit de race wilt terugtrekken.

NA DE FINISHLIJN : DE SCORE

Na afloop van de race kun je je uiteindelijke positie aflezen en krijgen de zes hoogst geëindigden punten toegewezen. Deze punten tellen mee voor het uiteindelijke kampioenschap, dat wordt beslist nadat je op alle 16 circuits hebt geracet. Deze punten worden bovendien bij de 20 punten geteld waarmee je de afstelling van je wagen kunt regelen. Hoe meer punten je verzamelt, hoe beter je wagen het tijdens de volgende race zal doen. Dus hoe vaker je wint, hoe beter je wagen wordt. Bijvoorbeeld: als je tijdens de eerste race vier punten verdient, kun je voor de volgende wedstrijd 24 punten verdelen. Hoe meer punten je verzamelt, hoe beter je je wagen kunt afstellen op "Speed", "Acceleration", "Durability", "Suspension", "Pit Crew" en Turbo.

Hoor je bij de eerste zes, dan krijg je het volgende aantal punten:

Eerste Plaats	9 Punten
Tweede Plaats	6 Punten
Derde Plaats	4 Punten
Vierde Plaats	3 Punten
Vijfde Plaats	2 Punten
Zesde Plaats	1 Punt

AANWIJZINGEN EN TIPS

Zorg dat je de vorm van elk circuit kent. Als je weet wat je voor je hebt, kom je niet voor vervelende verrassingen te staan. Het beste kun je voor iedere race de bestuurder om advies vragen. Hij is de beste ter wereld, dus waarom zou je niet naar hem luisteren?

Stel je wagen met zorg af. Als het circuit na S-bochten ook haarspeldbochten heeft, heb je je Turbo-kracht minder vaak nodig dan je ophanging (Suspension). Als je lange rechte stukken hebt, kies je alle snelheid en Turbo-kracht die je wagen maar kan opbrengen. En ben je een coureur die vaak bij ongelukken betrokken is, dan heb je een duurzame auto nodig en een bliksemsnelle pitsbemanning.

HET VASTLEGGEN VAN JE STAND

Om je stand tussentijds vast te leggen, moet je aan het begin van het spel je naam hebben ingevoerd of ervoor gekozen hebben de bestuurder te zijn. Als je het spel stopt wordt je score vastgelegd tot en met de laatste race die je hebt beëindigd. Wil je het spel weer hervatten, kies dan dezelfde naam. Het kampioenschap wordt dan hervat bij het begin van de laatste race die je gereden hebt. Maar je kunt ook helemaal opnieuw beginnen door een nieuwe naam in te voeren.

⚠ WAARSCHUWING ⚠

GEEN PROJECTIE TV GEBRUIKEN

Gebruik met je Nintendo Entertainment System (NES) en NES spellen geen projectie TV. Als je videospellen met stilstaand beeld of tekeningen gebruikt met je projectie TV kan je TV blijvend beschadigd worden. Dergelijke schade kan voorkomen worden door je videospel op stop of pauze te zetten. Als je met NES spellen een projectie TV gebruikt zal Nintendo niet verantwoordelijk zijn voor enige schade. Deze situatie is niet veroorzaakt door een defect in de NES of NES spellen; andere stilstaande of repeterende beelden kunnen dergelijke schade veroorzaken aan een projectie TV. Neem a.u.b. kontakt op met uw TV leverancier voor verdere informatie.

TURBO RACING IS A TRADEMARK OF DATA EAST CORP.
PROGRAM © 1988 DATA EAST CORP.

DATA EAST CORP.
31-12, Kamiogi 2-chome, Suginami-ku, Tokyo "167"

PRINTED IN JAPAN
IMPRIME AU JAPON